

PERILAKU PERUNDUNGAN MAYA (*CYBERBULLYING*) PADA REMAJA AWAL

Sartana dan Nelia Afriyeni

Universitas Andalas

Email: sartanapsikologi@gmail.com

Email: neliaafriyeni@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran kejadian dan dampak perundungan maya pada remaja awal. Partisipan penelitian adalah 353 remaja (Laki-laki = 157; Perempuan = 196) dengan rentang usia 12-15 tahun. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup dan terbuka. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan analisis isi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 275 responden (78%) mengaku pernah melihat perundungan maya, 76 responden (21%) pernah menjadi pelaku, dan 172 responden (49%) pernah menjadi korban. Pelaku banyak dilakukan dengan menggunakan media tulisan, suara, dan gambar. Adapun media online yang paling banyak digunakan adalah Facebook, SMS, dan Instagram. Bentuk perundungan maya yang dialami korban berupa ejekan, difitnah, diancam, dan dijadikan objek gosip. Pelaku merundung korban sekedar untuk bercanda, untuk balas dendam, dan karena dapat menyembunyikan identitas. Perundungan maya menyebabkan korban merasa marah, malu, tidak bisa konsentrasi belajar, dan takut. Korban perundungan maya mengaku bahwa memiliki dampak mental lebih serius dibanding dengan perundungan di dunia nyata. Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya penelitian tema ini pada skala yang lebih luas dan beragam usaha untuk mencegah terjadinya perundungan maya pada remaja.

Kata kunci: *Cyberbullying, korban, pelaku, identitas online,*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2016, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 123,7 juta orang (Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia, 2016). Di antara

pengguna internet tersebut, remaja merupakan salah satu kelompok yang sering mengakses internet. Laporan APJII tersebut menunjukkan bahwa semua responden (100%) yang berusia 10 hingga 14 tahun mengaku menggunakan internet. Jumlah itu berbanding terbalik dengan pengguna internet berusia lebih dari 50 tahun, yang jumlahnya hanya 3%.

Banyaknya jumlah remaja pengguna internet tersebut, di satu sisi merupakan hal yang menggembirakan. Keadaan tersebut dapat memfasilitasi remaja untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan era digital. Karena remaja dapat menggunakan internet sebagai sarana belajar, berbagi informasi, juga mempermudah komunikasi (Lu, Hao, & Jing, 2016).

Namun di sisi lain, Barak (2008) menyatakan bahwa remaja yang berselancar di dunia maya menghadapi sejumlah masalah serius atau bahaya terkait penggunaan internet yang mereka lakukan. Sebagian remaja mengalami kecanduan internet (Shaw & Black, 2008), kecanduan *game online* (Kuss & Griffith, 2012), terpapar oleh materi seksual (Mitchel, Finkelhor, & Wolak, 2003), kecanduan seks (Griffiths, 2004), terlibat perjudian online, atau terlibat dalam tindakan *cyberstalking*. Beberapa remaja mengalami kekerasan, bujukan secara seksual, dan jenis kejahatan yang lain ketika mereka berselancar di dunia maya. Salah satu tantangan yang harus dihadapi remaja di internet tersebut adalah mereka rentan untuk menjadi pelaku atau korban perundungan maya atau *cyberbullying*.

Survey yang dilakukan oleh PEW Internet (2013) pada remaja di Amerika menemukan bahwa satu dari tiga remaja menjadi korban perundungan di dunia maya. Sementara itu, kajian *American Medical Association* (2013) melaporkan bahwa ada 3,7 anak-anak menjadi pelaku perundungan, sedangkan 3,2 juta anak menjadi korban. Hasil penelitian *Center for Disease Control* (2014), yang dilakukan secara longitudinal selama satu tahun pada remaja di Amerika Serikat, juga menunjukkan bahwa 20% siswa sekolah menengah di Amerika Serikat melaporkan pernah dirundung dan 15% melaporkan dirundung di dunia maya.

Kondisi yang tidak jauh beda juga terjadi di Indonesia. Survey yang dilakukan oleh Ipsos pada 18.687 warga di 24 negara – termasuk Indonesia -- juga menemukan bahwa satu dari delapan orang tua menyatakan anak mereka pernah menjadi korban pelecehan dan penghinaan melalui media online. Lebih jauh, penelitian tersebut mengungkap bahwa sebanyak 55% orang tua menyatakan mereka mengetahui seorang anaknya mengalami perundungan di dunia maya (Napatipulu, 2012).

Hal lain yang menyebabkan perundungan maya menjadi masalah yang serius karena pada perundungan tradisional, biasanya ia terjadi pada waktu jam sekolah, sementara untuk perundungan maya, ini bisa terjadi selama 24 jam (Besley, 2009). Remaja dapat menjadi korban perundungan maya kapan saja dan di mana saja. Ia dapat dirundung oleh temannya setelah jam sekolah berakhir (Griezel, Craven, Yeung, & Finger, 2008). Termasuk saat mereka sedang sendirian di dalam kamar mereka.

Penelitian tentang perundungan di dunia maya tersebut sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Bahkan ada beberapa lembaga yang secara khusus telah mengkaji tentang topik tersebut. Pada umumnya, penelitian tersebut hanya fokus pada satu pihak yang dalam peristiwa perundungan maya. Mereka hanya fokus pada pelaku atau korban saja. Padahal ketika mereka ditinjau bersama, data tersebut dapat saling melengkapi satu sama lain.

Di sisi lain, meskipun kasus perundungan maya banyak menimpa remaja, namun di Indonesia penelitian empiris tentang topik ini masih terbatas. Khususnya, penelitian empiris yang mengkaji pengalaman perundungan dari perspektif pelaku dan korban secara bersamaan. Terkait hal itu, penelitian dimaksudkan sebagai studi awal dalam kajian perundungan maya di Indonesia tersebut, khususnya pada lokasi penelitian ini. Selain itu, penelitian ini berusaha menggambarkan keadaan korban dan pelaku perundungan maya secara bersamaan.

Sejauh ini, ada beragam definisi mengenai perundungan maya atau *cyber-bullying*. Meskipun demikian, ada kesamaan antar beragam definisi tersebut. Secara umum perundungan maya didefinisikan sebagai perilaku kekerasan yang berlangsung di dunia maya (Donegan, 2012). Aktivitas tersebut dilakukan menggunakan media elektronik, seperti pesan instan, surat elektronik, *chat rooms*, *websites*, *game online*, situs jejaring sosial, atau pesan teks (Kowalski & Limber, 2013), yang dikirim melalui telepon genggam atau perangkat teknologi komunikasi yang lain (Kowalski, Limber, & Agatston, 2008).

Sama seperti perundungan di dunia nyata, bentuk perundungan maya juga beragam. Salah satu jenis perundungan maya tersebut adalah *flaming*. *Flaming* merupakan perundungan dilakukan dengan mengirimkan pesan-pesan yang bernada kasar atau vulgar tentang seseorang pada sebuah kelompok online atau orang lewat email atau pesan teks yang lain. Jenis perundungan maya yang lain adalah *online harassment*, berupa pengiriman pesan online secara ofensif dan berulang lewat email atau pesan teks yang lain. *Cyberstalking* adalah perun-

dungan yang dilakukan dengan cara pelaku mengancam untuk melukai/mencelakakan atau mengintimidasi secara eksesif. *Denigration* adalah perundungan berupa pengiriman pernyataan atau material tertentu secara online yang membahayakan, tidak benar, atau kasar tentang seseorang pada orang lain. *Masquerade* (penyamaran) adalah perundungan maya yang mana pelaku berpura-pura menjadi orang lain dan mengirim atau memposting material yang membuat seseorang terlihat jelek.

Outing adalah perundungan maya dengan mengirim atau mengunggah material seseorang yang berisi tentang informasi pribadi, sensitif atau memalukan, termasuk meneruskan pesan atau gambar pribadi dengan muatan pesan yang sama. Terakhir adalah pengeksklusian (*exclusion*), yaitu perundungan yang dilakukan dengan cara mengeluarkan atau menyingkirkan seseorang secara kasar dari grup online (Williard, 2004).

Aneka macam bentuk perundungan maya tersebut dapat menimbulkan dampak secara fisik, psikis, maupun sosial bagi remaja. Kajian meta-analisis Bottino, Bottino, Regina, dan Correia (2015) menemukan bahwa perundungan maya berhubungan dengan stres emosional, kecemasan sosial, penggunaan obat terlarang, gejala depresi, serta ide dan usaha untuk bunuh diri. Penelitian Zalaquett dan Chatters (2014) pada 613 mahasiswa universitas juga menemukan bahwa 45% dari responden merasa marah, 41% merasa sedih, 32% mengalami peningkatan stres, 9% mengalami penurunan produktivitas, dan hanya 6% responden yang mengaku bahwa perundungan maya tidak memiliki dampak khusus. Hasil penelitian Gini dan Pozzoli (2013) juga mengungkapkan bahwa siswa yang mengalami perundungan di dunia maya memiliki kemungkinan dua kali lebih besar untuk mengalami dampak kesehatan negatif, seperti sakit kepala dan sakit perut dibandingkan mereka yang tidak mengalami. Korban perundungan juga cenderung menderita frustrasi (Donegan, 2012), mengalami kecemasan dan depresi (*Center for Disease Control*, 2015).

Kajian lain juga menunjukkan bahwa perundungan maya berpengaruh pada kehidupan akademis remaja. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam perilaku perundungan memiliki resiko lebih tinggi untuk mengalami masalah akademis (*Center for Disease Control*, 2015). Mereka cenderung sulit berkonsentrasi, memiliki nilai yang rendah, dan memiliki tingkat ketidakhadiran di sekolah yang lebih tinggi (Beran & Li, 2007).

Perundungan maya juga memiliki dampak jangka panjang. Hasil studi yang dilakukan kajian Hinduja dan Patchin (2008) menunjukkan bahwa remaja yang pernah menjadi korban perundungan maya, mereka juga memiliki kecenderungan untuk terlibat dalam perilaku agresif atau kekerasan ketika mereka sudah dewasa. Proses demikian terjadi kemungkinan karena selama mereka menjadi korban, mereka juga belajar perilaku agresif. Kajian *Center for Disease Control* (2015) juga menunjukkan bahwa remaja yang terlibat dalam perilaku *bullying* memiliki resiko lebih besar dalam penggunaan obat-obatan terlarang. Pada tingkat yang lebih parah, perundungan maya juga dapat mendorong korbannya untuk melakukan bunuh diri. Remaja yang dirundung juga memiliki resiko lebih tinggi untuk melakukan bunuh diri (Espelage & Holt, 2013; Hinduja & Patchin, 2010).

Ada beragam faktor yang menyebabkan perundungan marak terjadi di dunia maya. Salah satu sebabnya adalah faktor anonimitas (Cooper, 2005). Menurut Patchin & Hinduja (2006), di dunia maya, pelaku perundungan dapat menciptakan identitas anonim, misal mereka membuat akun media sosial palsu. Karena faktor anonimitas tersebut menyebabkan korban sulit untuk mengidentifikasi pelaku perundungan, sehingga pelaku dapat menghindarkan diri dari balas dendam dan tanggung jawab.

Lebih jauh, Patchin & Hinduja (2007) menjelaskan bahwa adanya anggapan tentang anonimitas, perasaan aman dan terlindungi ketika berada di belakang layar komputer, membantu membebaskan individu dari pemaksaan tekanan oleh masyarakat, suara hati nurani, moralitas, dan etika untuk berperilaku dalam kebiasaan normatif secara tradisional. Sifat dari internet memungkinkan individu untuk kehilangan kontak emosional dengan orang yang mereka ajak berkomunikasi. Fenomena demikian sering dikenal dengan istilah disinhibisi (Williard, 2007).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian ini melibatkan 353 remaja awal (laki-laki 157 orang; perempuan 196 orang). Adapun rentang usia responden adalah antara 12 hingga 15 tahun. Mereka masih duduk di bangku kelas dua Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Padang. Penggalan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner tertutup dan terbuka. Data dari kuesioner tertutup diolah menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif

dilakukan penulis untuk mengetahui gambaran demografis responden penelitian, frekuensi mereka mengalami perundungan di internet, jenis perundungan yang mereka alami, media yang digunakan pelaku, respons korban terhadap kejadian *cyberbullying*, serta dampak yang dialami korban. Sementara itu, data dari jawaban kuesioner terbuka dikoding (diberi kode), lalu dikategorisasikan sehingga menghasilkan beberapa tema. Tema-tema tersebut dikelompokkan menjadi satu, sehingga ditemukan tema-tema umum, yang kemudian diinterpretasikan dan digunakan untuk memperjelas olahan data pertanyaan tertutup.

HASIL

Ditinjau dari lama waktu menggunakan internet, remaja terlihat menggunakan internet antara satu hingga dua jam. Sebagian besar 117 responden (33%) menggunakan waktu online selama satu jam, 104 responden (29%) online selama 2 jam, 43 responden (12%) online selama 3 jam, 32 responden (9%) online selama 4 jam, sedangkan 23 responden (7%) online selama 5 jam. Sementara itu, 33 responden (9%) tidak memberikan jawaban.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah korban perundungan maya di kalangan remaja awal hampir mencapai separuh dari responden, yaitu 172 responden (49%). Itu artinya, hampir satu dari dua responden pernah menjadi korban perusakan maya. Dari jumlah korban tersebut, bila dirinci lebih jauh, terlihat bahwa jumlah remaja perempuan yang menjadi korban perundungan lebih banyak daripada laki-laki. Jumlah mereka adalah 99 responden (58%), sedangkan korban yang berjenis kelamin laki-laki hanya 73 orang (44%).

Sementara itu, responden yang menjadi pelaku perundungan maya jumlahnya lebih sedikit, yaitu hanya 76 responden (21%). Berbeda dengan korban, pada pelaku, jumlah pelaku berjenis kelamin laki-laki lebih banyak dibanding yang berjenis kelamin perempuan. Dari total jumlah pelaku tersebut, jumlah responden laki-laki ada 46 responden (61%), sementara perempuan hanya 30 responden (39%).

Penelitian ini juga menggali data tentang remaja yang pernah melihat atau menyaksikan temannya dirundung di internet. Jumlah responden penyaksi perundungan maya tersebut mencapai 274 responden (78%). Dari jumlah tersebut, responden yang berjenis kelamin perempuan ada 159 orang (58%), sementara yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 115 responden (42%).

Ditinjau dari piranti yang digunakan responden untuk online, sebagian besar yaitu 155 responden (44%) online menggunakan *smartphone*, 118 responden (33%) online menggunakan gadget, sementara 108 responden (31%) *online* di warnet. Sementara itu, hanya 59 responden (17%) yang online dengan komputer pribadi.

Menurut pelaku, media sosial online yang paling banyak mereka gunakan untuk merundung korban adalah Facebook (58%), SMS dan Instagram (13%), WA dan Twitter (6%), dan Line (4%). Hasil yang sama juga dikemukakan oleh korban. Dari keseluruhan jumlah korban, ada 95 responden (55%) dirundung melalui Facebook, 31 responden (18%) dirundung melalui SMS, 30 responden (17%) dirundung melalui Instagram, 8 responden (5%), dirundung melalui Line, dan 5 orang (3%) dirundung orang melalui email.

Adapun media yang banyak digunakan pelaku untuk merundung korban adalah media tulisan. Hal demikian diakui baik oleh korban maupun pelaku. Remaja yang pernah menjadi korban perundungan maya ada 88 responden (51%) mengaku dirundung lewat tulisan, 84 responden (49%) lewat suara, 42 orang lewat gambar (24%), dan 10 orang dirundung lewat video (6%). Sedangkan remaja pelaku perundungan maya, ada 50 responden (47%) mengaku merundung temannya menggunakan tulisan, 34 responden (32%) menggunakan suara, dan 23 responden (21%) merundung menggunakan gambar.

Ada beragam bentuk perundungan maya yang dialami oleh korban. Sebagian besar korban, yaitu 140 responden (49%) dirundung lewat ejekan atau diberi nama panggilan negatif. Sementara itu, sebanyak 53 responden (19%) pernah difitnah dan dijadikan objek rumor atau gosip. Sebanyak 33 responden (12%) korban pernah diancam, sebanyak 13 responden (7%) pernah menjadi korban penipuan, 31 responden (11%) pernah disebarakan gambar atau informasi pribadinya di dunia maya, dan sebanyak 10 responden (6%) pernah menerima materi seksual yang tidak diinginkan.

Penelitian ini juga menggali tentang perspektif pelaku perundungan maya dalam menjalankan aksinya. Adapun alasan utama pelaku melakukan perundungan di dunia maya juga beragam. Sebanyak 16 responden (21%) merundung korbannya dengan tujuan hanya sekedar untuk bercanda; 13 responden (17%) merundung karena ingin balas dendam; 5 responden (6%) merundung karena ciri fisik dan psikis korban; 5 responden (6%) merundung di internet alasannya karena tidak diketahui identitasnya, 5 responden (6%) merundung karena marah dengan

korban, 4 responden (5%) merundung karena ingin menghibur diri, 4 responden (5%) merundung di dunia maya karena tidak bertemu langsung dengan korban. Alasan lain pelaku merundung korbannya adalah untuk membela orang dekat, merasa diabaikan, ingin memberi pelajaran, serta karena internet lebih murah.

Menurut pelaku, orang yang mereka rundung sebagian besar adalah teman sekolah (56%) dan teman di rumah (19%). Mereka juga kadang merundung orang yang tidak dikenal (16%). Setelah dikonfirmasi ke korban, temuannya juga hampir sama. Bahwa pelaku yang merundung mereka yang paling banyak adalah teman di sekolah (64%), kemudian teman di rumah (23%), dan orang yang tidak mereka kenal (22%). Setelah itu, baru mantan teman dekat (12%) dan teman dari sekolah lain (11%).

Adapun reaksi korban saat mengalami perundungan maya juga beragam. Sebagian besar korban (30%) mengabaikan kejadian itu. Sebagian membalas balik 71 responden (27%). Ada 35 responden (13%) yang memberi tahu teman, 33 responden (13%) memberi tahu orangtua, sementara 21 responden (8%) memberi tahu guru. Hanya sebagian kecil, 8 responden (3%) yang mengabaikan, 6 responden (2%) memberitahu polisi, 6 responden (2%) marah, dan 3 responden (1%) diam saja.

Ketika diminta membandingkan antara perundungan di dunia maya dan di dunia nyata, 126 responden (73%) menyatakan bahwa dampak perundungan maya lebih serius. Sementara itu, korban *cyberbullying* yang tidak setuju hanya 45 responden (27%). Mereka yang setuju menyatakan bahwa perundungan di dunia maya dilihat banyak orang. Ini juga membuat sakit hati, marah, takut, menjatuhkan harga diri, serta membuat malu. Sebagian korban menyatakan bahwa perundungan maya dapat menyakiti secara mental, menyebabkan stres, hingga bunuh diri.

PEMBAHASAN

Remaja sebagai salah satu kelompok yang banyak menggunakan internet, rawan menjadi korban perundungan maya atau *cyberbullying*. Beberapa penelitian hasilnya tidak konsisten satu dengan yang lain. Penelitian ini menemukan bahwa hampir separuh dari responden (49%) pernah menjadi korban perundungan maya. Jumlah korban tersebut lebih kecil dibandingkan dengan temuan penelitian Safaria (2016), pada 102 siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Yogyakarta,

bahwa 80% responden pernah menjadi korban perundungan maya. Bahkan sebagian dari responden mengalaminya hampir setiap hari.

Beberapa penelitian serupa sebelumnya mengenai jumlah korban perundungan maya menunjukkan hasil beragam. Penelitian Cotter dan McGilloway (2011) di Irlandia menemukan hasil 26% responden yang perundungan maya. Di sisi lain, penelitian Li (2007) pada 177 siswa sekolah kelas VII di Kanada menemukan 25% responden penelitian tersebut menjadi korban perundungan di dunia maya. Selanjutnya, penelitian Zalaquett dan Chatters (2014) pada 613 mahasiswa University of Pennsylvania di Amerika Serikat juga menemukan bahwa 33% respondennya pernah mengalami perundungan maya saat sekolah di SMA. Sementara itu, Kajian *Center for Disease Control* (2014) di Amerika Serikat menemukan hanya 15% responden yang menjadi korban *cyberbullying*.

Merujuk pada hasil temuan penelitian Safaria (2016) dan beberapa hasil penelitian lain, terlihat bahwa jumlah remaja di Indonesia, khususnya pada tempat penelitian ini, yang menjadi korban perundungan maya tergolong tinggi dibandingkan dengan kejadian di tempat lain. Hasil penelitian ini dan Penelitian Safaria yang sama-sama dilakukan di Indonesia, memperlihatkan bahwa jumlah korban perundungan maya mencapai lebih dari 45%. Sementara hasil penelitian di tempat lain, jumlahnya di bawah 35%.

Kesimpulan demikian juga terlihat sejalan dengan hasil kajian yang dilakukan Sittichai dan Smith (2015) terhadap beberapa hasil penelitian tentang fenomena perundungan di dunia nyata pada empat negara Asean. Hasil kajian tersebut menyimpulkan bahwa proporsi kasus korban perundungan di Indonesia tergolong tinggi. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2007 menemukan bahwa dari 2.222 responden yang terlibat, 50% responden di Indonesia pernah dirundung dengan rentang waktu perundungan yang berbeda-beda. Angka ini lebih tinggi dibanding dengan kejadian perundungan di Negara Nyanmar dan Thailand yang berada di bawah angka 30%. Negara yang memiliki jumlah kasus perundungan hampir sama dengan Indonesia adalah Filipina, yang jumlah korban perundungannya mencapai 46% dari responden.

Banyaknya remaja yang menjadi korban perundungan di internet itu nampaknya menjadi hal yang belum banyak disadari oleh orang tua. Hal demikian terlihat dari kesenjangan temuan penelitian ini dengan hasil survey yang dilakukan oleh Ipsoss. Survey yang melibatkan 18.687 warga di 24 negara, termasuk Indonesia, tersebut Ipsoss menemukan bahwa satu dari delapan orang

tua menyatakan anak mereka pernah menjadi korban pelecehan dan penghinaan melalui media online (Napitupulu, 2012). Sementara berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa hampir satu dari dua orang pernah menjadi korban perundungan maya.

Bila ditelusuri lebih dalam, penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah korban perundungan maya yang berjenis kelamin perempuan lebih banyak dibanding dengan laki-laki. Kondisi sebaliknya terjadi pada pelaku. Adanya jumlah korban yang lebih tinggi pada perempuan dibanding laki-laki juga ditemukan pada beberapa penelitian yang lain. Penelitian Mishna, Khoury-Kassabri, Gadalla, dan Daciuk (2012) menemukan bahwa jumlah perempuan yang menjadi korban perundungan maya juga lebih banyak daripada laki-laki. Penelitian Heiman dan Olenik-Shemesh (2013) pada 149 siswa dengan disabilitas belajar di Israel juga menemukan hasil yang sama. Jumlah perempuan yang menjadi korban perundungan maya lebih banyak dibanding laki-laki. Sebaliknya, untuk pelaku, jumlah laki-laki lebih banyak.

Bila ditinjau dari bentuk materi yang digunakan pelaku, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa bentuk media yang digunakan pelaku untuk merundung korban di dunia maya secara berturut-turut adalah tulisan, suara, gambar, dan video. Hasil ini hampir konsisten antara korban dan pelaku. Pilihan pelaku untuk merundung korban dengan tulisan ini salah satunya disebabkan oleh faktor kemudahan. Tulisan merupakan material yang paling mudah untuk dibuat. Selain itu, material ini juga paling mudah diakses dan paling murah, dalam arti remaja tidak membutuhkan biaya besar untuk mememanfaatkannya. Kajian-kajian lain tentang material yang digunakan untuk merundung sejauh ini juga masih terbatas.

Selanjutnya, penelitian ini menemukan bahwa *Facebook*, SMS, dan Instagram merupakan jenis media sosial yang paling sering menjadi tempat berlangsungnya perundungan maya. Hal demikian diakui oleh korban maupun pelaku. Beberapa pertimbangan responden dalam memilih media online untuk merundung tersebut di antaranya karena ia mudah diakses, biayanya yang lebih murah, karena dapat menyembunyikan identitas, juga karena kejadian itu dapat dilihat oleh banyak orang. Sementara itu, hal yang menjadikan *Facebook* dan *Instagram* sebagai media yang paling banyak dijadikan tempat merundung, kemungkinan karena di Indonesia dua media sosial tersebut memiliki pengguna yang paling besar. Hasil survey APJII (2016) menemukan bahwa konten media sosial yang paling banyak dikunjungi adalah *Facebook*, yang jumlahnya mencapai sebesar 71,6 juta pengguna

atau 54%. Sementara itu di urutan kedua adalah Instagram, yang jumlah penggunaannya sebesar 19,9 juta atau 15%.

Alasan utama remaja melakukan perundungan maya adalah untuk bercanda, ingin balas dendam, atau karena mereka marah atau membenci korban. Ketiga jawaban ini nampaknya relevan satu sama lain. Merujuk pada hasil tersebut, terlihat bahwa pada awalnya remaja merundung temannya dengan maksud untuk bercanda. Namun, korban menganggap hal yang dilakukan pelaku itu bukan candaan. Karenanya hal itu membuat mereka malu dan sakit hati, yang mendorong mereka membalas dendam terhadap pelaku. Sebagai hasilnya, mereka menjadi saling rundung satu sama lain.

Temuan ini dapat melengkapi penelitian Persada (2014) yang menemukan adanya beberapa motif yang mendorong seseorang untuk melakukan perundungan di dunia maya. Aneka motif orang merundung tersebut adalah untuk menyampaikan perasaan kesal pada korban, berharap korban mengetahui kesalahannya, ingin menjatuhkan dan mempermalukan korban, merasa sakit hati dan ingin membalas dendam, ingin mencari perhatian, dan untuk mencari kesenangan.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pelaku perundungan maya sebagian besar adalah teman-teman dekat korban, baik itu teman sekolah maupun teman di rumah. Hanya sedikit, kejadian perundungan yang pelakunya tidak dikenal korban atau orang dengan identitas anonim. Temuan ini berbeda dengan hasil penelitian Englander (2012) yang menemukan 72% korban perundungan menyampaikan bahwa mereka mengalami perundungan dari pelaku dengan identitas anonim. Perbedaan ini kemungkinan terjadi karena faktor budaya, yang mempengaruhi tujuan remaja merundung korban. Pada Budaya Timur, dalam beberapa masyarakat, “bercanda dengan saling ejek” merupakan bagian dari cara mengekspresikan persahabatan.

Ketika remaja melakukan beberapa bentuk perundungan pada teman dekat dan pada konteks yang pas, maka hal itu adalah hal yang lumrah dilakukan juga dapat diterima. Namun, dalam hubungan di jejaring sosial dunia maya, konteks demikian menjadi sangat relatif maknanya. Karena antara pelaku dan korban tidak berada dalam konteks yang sama. Mereka tidak dapat menangkap atribut-atribut atau bahasa nonverbal dari lawan bicara. Hal demikian dapat menyebabkan masing-masing remaja yang sedang berinteraksi akan mengkonstruksi atau membayangkan rekan yang sedang berinteraksi dengan mereka berbeda.

Bisa jadi, pelaku menganggap sebuah konteks di dunia maya cocok untuk mengungkapkan candaan. Di sisi lain, korban tidak mengalami konteks yang sama dengan yang dialami pelaku, sehingga ia juga menafsirkan pesan atau candaan pelaku itu secara berbeda. Misal, ia mempersepsikan candaan pelaku tersebut sebagai hinaan yang menyakitkan hati atau membuat malu, sehingga pelaku marah dan benci lalu balas dendam. Ketika korban membalas dengan cara yang kasar, persepsi pelaku mengenai korban juga berubah. Ia juga merasa sakit hati dan marah, lalu membalas ulang. Kondisi demikian tersebut terjadi secara berulang-ulang dan siklikal.

Bahwa konteks mempengaruhi cara remaja menginterpretasikan dan cara ia merespon perilaku temannya ini sejalan dengan hasil penelitian penulis sebelumnya. Ketika remaja berinteraksi dengan temannya, mereka menggunakan prinsip “Jika-Maka” untuk memunculkan perilaku yang sesuai dengan konteks. Remaja akan mempertimbangkan karakter teman dan situasi sekitar untuk menentukan perilaku yang sesuai. Selain itu, pada saat bersama teman, mereka juga cenderung merasa nyaman, bebas, bisa tampil apa adanya dan lebih humoris (Sartana & Helmi, 2014).

Selain konteks, menurut hasil penelitian Caldwell (2013), individu akan memunculkan perilaku berbeda saat berada di dunia maya dibanding dunia nyata karena keterbatasan mereka dalam mempersepsikan kehadiran orang yang mereka ajak interaksi. Hal itu terjadi karena ketika berinteraksi di dunia maya individu tidak dapat melihat ekspresi wajah, nada suara juga bahasa *nonverbal* lawan bicara. Kondisi ini seringkali menyebabkan pihak-pihak yang berinteraksi mengalami miskomunikasi dan mispersepsi.

Lebih jauh, hasil penelitian menunjukkan bahwa perundungan maya menyebabkan sejumlah masalah psikologis bagi korbannya. Mereka merasa marah, malu, tidak dapat konsentrasi, dan tidak berangkat ke sekolah. Pengalaman psikologis yang terjadi pada responden ini sejalan dengan banyak penelitian sebelumnya. Bahwa perundungan maya memiliki pengaruh negatif terhadap kesehatan mental individu (Bottino, Bottino, Regina, Correia, & Ribeiro, 2015).

Pandangan pelaku mengenai dampak perundungan maya juga hampir sama dengan pandangan korban. Mereka menganggap bahwa ketika seseorang menjadi korban perundungan maya, mereka akan merasa sedih, takut, marah, cemas, serta merasa terancam akibat perundungan yang mereka lakukan. Namun ada juga pelaku yang menganggap korban merasa bahagia akibat perundungan yang

mereka lakukan. Anggapan demikian kemungkinan muncul mungkin karena mereka menganggap perundungan yang mereka lakukan sekedar sebagai candaan.

Secara umum, reaksi korban saat mengalami perundungan maya adalah mengabaikan dan membalas, atau memberitahu orang lain. Terlihat bahwa mengabaikan dan membalas merupakan respon utama korban saat dirundung di dunia maya. Terkait hal itu, penelitian Junovan dan Gross (2008) menunjukkan bahwa 90% remaja korban perundungan tidak menceritakan pengalamannya kepada orang dewasa. Mereka enggan menceritakan pengalamannya karena khawatir orang tuanya akan membatasi kegiatannya mengakses internet.

Adapun tindakan korban merespon perundungan maya dengan membalas balik merupakan sebab yang menjadikan perundungan maya berlangsung secara berulang. Sebagaimana dikemukakan sebelumnya, bahwa pada awalnya, pelaku merundung korban untuk bercanda. Namun hal itu tidak dipersepsi sama oleh korban. Korban merasa marah dan malu oleh tindakan tersebut. Perasaan itu yang menyebabkan mereka membalas balik dengan merundung pelaku sehingga perundungan maya berlangsung secara berulang.

Temuan lain penelitian yang menunjukkan bahwa baik korban maupun pelaku mempersepsi perundungan maya memiliki dampak lebih serius dibanding dengan perundungan di dunia nyata. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Menurut Campbell (2007), hal demikian terjadi karena audien yang menyaksikan kejadian itu lebih banyak, sifat dari material yang digunakan untuk merundung cenderung bertahan lama, karena faktor anonimitas, serta karena kejadiannya yang dapat berlangsung kapan saja, tidak lagi terbatas pada ruang dan waktu.

Penelitian ini menunjukkan bahwa hampir separuh responden pernah menjadi korban perundungan maya dan seperlimanya pernah menjadi pelaku. Perempuan lebih cenderung menjadi korban, sementara laki-laki cenderung menjadi pelaku. Kejadian perundungan maya paling sering terjadi di Facebook, SMS, dan Instagram. Adapun medianya yang paling sering berupa tulisan, gambar, dan video.

Pelaku perundungan maya sebagian besar adalah teman-teman korban. Namun sebagian pelaku adalah orang yang tidak dikenal korban. Beberapa alasan pelaku merundung korban, di antaranya adalah karena ingin bercanda, untuk balas dendam, karena tidak bertemu secara langsung dengan korban, karena dapat

menyembunyikan identitas, untuk mencari perhatian, untuk memberi pelajaran pada korban, serta karena mudah untuk melakukannya.

Reaksi korban terhadap kejadian perundungan adalah mengabaikan, membalas balik, memberitahu orang dekat dan pihak berwajib, atau membiarkan. Perundungan maya menyebabkan responden merasa marah, malu, takut, dan tidak dapat konsentrasi. Sebagian besar korban menilai bahwa perundungan maya lebih serius dampaknya daripada perundungan fisik, karena kejadian itu dilihat banyak orang.

Kajian ini memperlihatkan bahwa kasus perundungan di Padang, juga di Indonesia, cenderung tinggi dibanding di tempat lain. Oleh karenanya, pihak-pihak terkait perlu melakukan beragam tindakan preventif untuk menanganinya. Penting juga memberikan penjelasan kepada orang tua mengenai fenomena perundungan maya. Sementara untuk peneliti selanjutnya, penting kiranya dilakukan penelitian dengan melibatkan populasi yang lebih besar dan wilayah lebih luas. Selain penting juga untuk mendalami pengalaman korban maupun pelaku saat terlibat dalam perundungan di dunia maya tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2016). *Survei internet 2016*. Diunduh dari <https://www.apjii.r.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>. Tanggal 10 November 2016.
- Barak, A. (2008). *Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, Applications*. New York: Cambridge University Press.
- Besley, B. (2012). Cyberbullying. Diunduh 13 Juni 2016 dari <http://www.cyberbullying.org/>
- Bottino, S.M.B., Bottino, C.M.C., Regina, C.G., Correia, A.V.L. & Ribeiro, W.S. (2015). Cyberbullying and adolescent mental health: Systematic review. *Cad. Saúde Pública*, 31(3): 463-475. <http://dx.doi.org/10.1590/0102-311X000361>
- Campbell, M.,A. (2007). *Cyber bullying and young people: Treatment principles not simplistic advice*. Diunduh pada 13 Juni 2016 dari www.scientist-practitioner.com

- Caldwell, A.L. (2013). An Exploration of Young Adult Online Behavior Versus Their Face-to-Face Interactions. *Master of Education Theses & Projects*. Ohio: Cedarville University.
- Cotter, P. & McGilloyay, S. (2011). Living in an 'electronic age': cyberbullying among irish adolescents. *The Irish Journal of Education / Iris Eireannach an Oideachais*, (39) 44-56.
- Center for Disease Control (2015). *Understanding cyberbullying: Fact Sheet*. Diunduh pada tanggal 24 Juni 2016 dari http://www.cdc.gov/violence-prevention/pdf/bullying_factsheet.pdf.
- Cooper, G. (2005). Cyberspace bullying. Washington, DC: *Psychotherapy Networker*.29(3). Diunduh tanggal 26 Juni 2016.
- Englander, E. (2012). Cyberbullying among 11,700 Elementary School Students, 2010-2012. Dalam *MARC Research Reports*. paper 4.
- Gini, G. & Pozzoli, T. (2013). Bullied Children and Psychosomatic Problems: A Meta-analysis. *Pediatric*. 132(4):720–729
- Griezel, L., Craven, R.G., Yeung, A.S., & Finger, L.R. (2008). *The development of a multi-dimensional measure of cyberbullying*. Brisbane: Australian Association for Research in Education.
- Griffiths, M. (2004). Sex Addiction on the Internet. *Janus Head*, 7(1), 188-217.
- Heiman, T., & Olenik-Shemesh, D. (2015), Cyberbullying experience and gender difference among adolescents in different educational settings. *Journal of Learning Disabilities*, 48 (2) 146-155.
- Hinduja, S. & Patchin, J. W. (2010). Bullying, Cyberbullying, and Suicide. *Archives of Suicide Research*, 14(3), 206-221.
- Juvonen J, Gross, E.F. (2008). Extending the school grounds? Bullying experiences in cyberspace. *Journal of School Health*. 78(29), 496-505 <http://internetsehat.id/2016/10/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-lebih-dari-50-populasi/>. Diunduh tanggal 2 November 2016.
- Lu, J., Hao, Q. & Jing, M. (2016). Consuming, sharing, and creating content: How young students use new social media in and outside school. *Computers in Human Behavior*, 64, 55-64. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.06.019>

- Napitupulu, E.L. (2012, 23 Januari). Kekerasan di Dunia Maya Mengancam Anak-anak. Berita. Diunduh tanggal 25 Juni 2016
- Kowalski, R.M., & Limber, S.P. (2013). Psychological, Physical, and Academic Correlates of Cyberbullying and Traditional Bullying. *Journal of Adolescent Health*. 53, S13-S20. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jadohealth.2012.09.01>
- Kuss, D.J. & Griffiths, M.D. (2012). Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*, 30 (1), 15-17.
- Li, Q. (2007). New bottle but old wine: A research of cyberbullying in schools. *Computers in Human Behaviour*, 23, 1777-1791.
- Mitchel, K.J., Finkelhor, D., & Wolak, J. (2003). The exposure of youth to unwanted sexual material on the internet: A National Survey of Risk, Impact, and Prevention. *Youth & Society*, 34 (3), 330-358. DOI: 10.1177/ 0044118X 02250123.
- Persada, S.P. (2014). Fenomena perilaku cyberbullying di dalam jejaring sosial twitter. *Naskah Publikasi*. Semarang: Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro.
- Sittichai, R., & Smith, P.K., (2015). Bullying in South-East Asian Countries: *A review, Aggression and Violent Behavior*.
- Safaria, T. (2016). Prevalence and Impact of Cyberbullying in a Sample of Indonesian Junior High School Students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 15 (1), 82-91
- Sartana, & Helmi, A.F. (2014). Konsep diri remaja Jawa saat bersama teman. *Jurnal Psikologi*, 41(2), 190-204.
- Shaw, M., & Black, D.W. (2008). Internet addiction: Definition, assessment, epidemiology and clinical management. *CNS Drugs*. 22(5):353-365.
- Willard, N. (2004). *An educator's guide to cyberbullying and cyberthreats*. Diunduh tanggal 25 Juni 2016.
- Ybarra, M.L. (2004). Linkages between depressive symptomology and internet harassment among young regular internet users. *CyberPsychology and Behavior*, 7, 247-257.

- Mishna, F., Mona Khoury-Kassabri, M., Gadalla, T., & Daciuk, J. (2012). Risk factors for involvement in cyber bullying: Victims, bullies and bully-victims. *Children and Youth Services Review*. 34 (2012) 63–70. doi:10.1016/j. child-youth.2011.08.032.
- Zallquett, C.P., & Chatters, SJ. (2014). Cyberbullying in college: Frequency, characteristics, and practical implications. *Sage Open*. Januari-March 2014. DOI;10.1177/215824014526721.